

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bercerita menggunakan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun di Desa Pataruman Kecamatan Cihampelas Kabupaten Bandung Barat. Dengan cara anak melakukan berbagai kegiatan pengembangan berupa kegiatan bercerita dan bercakap-cakap dengan peneliti dan anak lainnya. Selain melalui berbagai kegiatan peneliti juga memberikan motivasi, dukungan serta apresiasi yang bertujuan untuk menumbuhkan keberanian anak untuk melakukan kegiatan bercerita. Kegiatan yang sudah dilakukan menjadi sebuah bentuk latihan dan menstimulasi aspek perkembangan anak agar dapat berkembang secara optimal.

Rasa percaya diri anak usia dini dapat meningkat melalui kegiatan bercerita menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Hal tersebut terlihat dengan adanya peningkatan yang terjadi dari tindakan 1, tindakan 2 dan tindakan 3. Hal tersebut terlihat dari hasil setiap indikator yang mengalami peningkatan dari setiap anaknya dari tindakan 1 sampai dengan tindakan 3.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan simpulan yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti akan menjelaskan implikasi dan rekomendasi sebagai berikut:

1. Implikasi

Penelitian yang dilakukan memperoleh hasil bahwa melalui kegiatan bercerita menggunakan media pembelajaran *flashcard* rasa percaya diri anak usia dini mengalami peningkatan. Berdasarkan hal tersebut maka kegiatan bercerita menggunakan media pembelajaran *flashcard* bisa menjadi salah satu alternatif bagi pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Melalui kegiatan ini diharapkan

pembelajaran pada anak usia dini menjadi lebih baik dan berkembang ke arah yang lebih positif khususnya dalam menstimulus rasa percaya diri anak.

2. Rekomendasi

Terdapat beberapa rekomendasi dari peneliti yang dapat diberikan bagi beberapa pihak diantaranya:

a. Bagi sekolah

Kegiatan penelitian ini dapat menjadi rekomendasi kegiatan pembelajaran juga sebagai bahan masukan dalam pengembangan kurikulum sekolah, sehingga dapat memotivasi kepala sekolah juga guru untuk menciptakan berbagai macam kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak untuk menstimulus semua perkembangan anak.

b. Bagi pendidik

Peneliti merekomendasikan dari kegiatan bercerita menggunakan media pembelajaran *flashcard* ini dapat dibuat dan dirancang kembali menjadi lebih kreatif dan menyenangkan bagi anak sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini. Kegiatan bercerita menggunakan media pembelajaran *flashcard* dalam peningkatan rasa percaya diri ini dapat dimodifikasi menjadi lebih baik dan disesuaikan dengan kebutuhan anak yang dikemas semenarik mungkin dari cara penggunaannya maupun dari desain media pembelajaran *flashcard*nya.

c. Bagi peneliti berikutnya

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh peneliti berikutnya. Pelaksanaan kegiatan bercerita menggunakan media pembelajaran *flashcard* dalam peningkatan rasa percaya diri anak usia dini sebaiknya gunakan media pembelajaran yang lebih menarik bagi anak dan sesuaikan ukurannya dengan usia dan kebutuhan. Selain itu lakukan pendekatan dengan anak terlebih dahulu dengan kegiatan seperti *ice breaking* untuk membuat anak lebih nyaman dan siap untuk bercerita. Kegiatan yang akan dilakukan harus selalu memperhatikan indikator perkembangan anak yang terdapat dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

yang terdapat dalam kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Peneliti berikutnya juga diharapkan dapat memilih tema lain sebagai tema media pembelajaran *flashcard* yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

